

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Rima Melati Daulay, (2017): The Effect of Using Board Word Games on Students' Vocabulary Comprehension at State Junior High School 02 Bangkinang.

The objectives of this research were to find out the information and data about students' vocabulary comprehension taught by using board word games at State Junior High School 02 Bangkinang, to find out the information and data about students' vocabulary comprehension without using board word games at State Junior High School 02 Bangkinang, and to find out if there is a significant difference of using board word games at State Junior High School 02 Bangkinang.

The design of this research was a *quasy experimental design*. The total number of population was 117 students. The sample was taken by using *cluster random sampling*. The sample was class VII A that consisted of 29 students as an experimental class, and class VII B, that consisted of 29 students as a control class. So, the number of sample from two classes was 58 students. The technique of collecting data used by researcher was *test*, used to find out the students' vocabulary comprehension. The technique of analyzing data was an *independent sample T-test* formula by using SPSS 17.

After analyzing the data, the researcher found that the score of t_o was higher than t table, which showed ($2.00 < 7.716 > 1.67$). It means that H_a is accepted and H_o is rejected. It can be concluded that the students' vocabulary comprehension taught by using Board Word Games Strategy is better than who were taught without using Board Word Games Strategy at state Junior High School 02 Bangkinang. It means that there is significant effect of using Board Word Games on students' vocabulary comprehension of the first grade at State Junior High School Bangkinang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Rima Melati Daulay, (2017): Pengaruh Penggunaan Permainan Papan Kata terhadap Pemahaman Kosa Kata Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Bangkinang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami kosakata sebelum diajarkan dengan permainan papan kata di SMP N 02 Bangkinang, untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami kosakata setelah diajarkan dengan permainan papan kata di SMP N 02 Bangkinang, dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara permainan papan kata dan tanpa permainan papan kata terhadap pemahaman kosakata siswa di SMP Negeri 02 Bangkinang.

Desain penelitian ini adalah *kuasi eksperimen*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas satu di SMP N 02 Bangkinang di tahun ajaran 2016/2017. Jumlah keseluruhan populasi adalah 117 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan *cluster random sampling*. Sampel dari penelitian ini adalah kelas VII A yang terdiri dari 29 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VII B terdiri dari 29 siswa sebagai kelompok kontrol. Jumlah sampel dari dua kelas adalah 58 siswa. Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik *test*, digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam memahami kosakata. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan *Independent sample T-test* melalui SPSS 17.

Setelah menganalisis data, peneliti menemukan nilai t_0 lebih tinggi dari pada t tabel, ditunjukkan dengan $(2.00 < 7.716 > 1.67)$. Hal ini berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa dalam memahami kosakata yang diajar menggunakan permainan papan kata lebih baik dari pada siswa yang diajar tidak menggunakan permainan papan kata di SMP N 02 Bangkinang. Itu berarti adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan papan kata terhadap pemahaman kosakata siswa di SMP N 02 Bangkinang.

ملخص

ريما ميلاتي داؤلاي، (٢٠١٧) : أثر استعمال لعبة لوحة الكلمة على فهم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بنكناج

الهدف من هذا البحث الى معرفة قدرة التلاميذ في فهم المفردات قبل ان يعلمها بلعبة لوحة الكلمة ولمعرفة قدرة التلاميذ من بعدها التعرف على الفرق الهام بين استعمال لعبة لوحة الكلمة او بدون استعمالها على فهم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الحكومية بنكناج. تصميم هذا البحث هو شبه التجربة مجتمع البحث هو تلاميذ للفصل الأول للسنة الدراسية ٢٠١٦-٢٠١٧ وعددهم سبعة عشر وسبعمئة تلميذا. العينة تؤخذ باستخدام عينة العشوائية وهي من فصلين (فصل السابع ا كفصل التجريبي) عددهم تسعة وعشرين (وفصل السابع ب كفصل الضابطي) عددهم تسعة وعشرين والطريقة في جمع البيانات بطريقة الاختبار و في تحليلها تستخدم بها الباحثة ت الاختبار بواسطة SPSS ١٧ بعد ان تحليل البيانات وجدت الباحثة ان t-obtain اكبر من t-table سواء كانت في درجة ٥% او ١% $0.67 \geq 0.716 \leq 2.00$ بمعنى ان H_a مقبولة و H_o مردودة. وبهذا يدل على ان فهم التلاميذ على المفردات باستعمال لعبة لوحة الكلمة تتحاسنتم فهم التلاميذ الذين لم يستعملوها عن لعبة لوحة الكلمة في التعليم بمعنى له اثر هام على استعمال لعبة لوحة الكلمة على فهم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الثانية الحكومية بنكناج

الكلمات الأساسية: لعبة ، لوحة ، تقنيات، المفردات